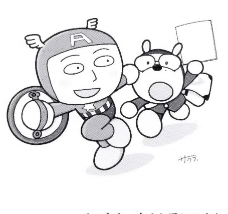
ほぼ全員プレゼント シークレットギャルズ生写真
◆この冊誌はだいたいフィクションです。
バーサス
VS.
SECRET FILE
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
ちょうぜつ企画
とみちん vs. シェーキー秋友
シークレットファイル
ニューヒーロー
藁麿呂大登場!!
きせかえコンボ
13
月号
CAPCOM

CAPCOM



その動き、昨日と同じですよ。

なんだか、疲れましたね。

人間、おなじ事を繰り返してると、
肩や、腕や、
体のいろんな部分が疲れます。

あたらしい刺激は、
世の中に一杯あふれていますが、
ボーッとしてると、気づきません。

みなさん、積極的に、
刺激を求めましょう。

たとえば、ふだんと違うこと、
いつもはやらないことをやってみましょう。

ほーら、どうです？
体も楽じゃない？
物足りない？
まあ、そりゃあ当然です。
今日までは、「それ」は
「やっても無意味なこと」だったんですから。

無意味だっていいんです。
退屈でもいいんです。
なにがよくて、なにがわるいのか、
決め付けちゃあ、面白くないでしょ？

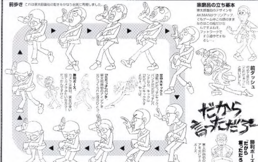
みなさん、おなじ事ばかりやってると、
アタマ、固まっちゃいますよ。

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER
マーヴルスーパーヒーローズ VS. ストリートファイター

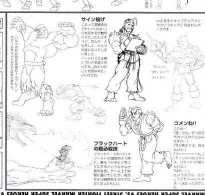
MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS: TM & © 1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© MORITARO KINASHI • Arrival / NTV. © CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.

ロックマンは 10周年! これからもよろしく!
CAPCOM FAX 通信 03-5950-4820
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/
<カプコンソフト情報> 大阪 (06)946-6920 東京 (03)3340-0718 札幌 (011)261-8834 仙台 (022)214-6040 名古屋 (052)571-0493 広島 (082)223-3336 松山 (089)934-8706 福岡 (092)441-1961

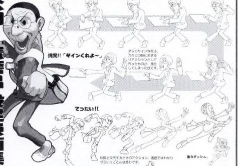
★まだまだあるよ！10ページのPART2もあわせて遊んでネ。


前歩き これは憲太郎画伯の動きをかなり忠実に再現しました。
憲磨呂の立ち基本
憲太郎画伯のデザインをAKIMANがクリンアップ。でもゲーム中この顔のままなのはこの絵だけなんですよねえ。フットワークですり足中ですねるし…。
前ダッシュ
初めて見た時は「これだぁっ!!」と思いました。
空中大キック!!
通称「ただっ子」キック。パンチが「ただっ子」パンチなら、キックは「ただっ子」キックですよねえ、やっぱ。
「ただっ子」パンチ
憲太郎画伯のアイデアを元につくられた技のひとつ。
勝利ポーズ
カメラは当初、実在の使い捨てカメラみたいなカラーだったんですけど…。
だから言っただろー
勝利ポーズ「だから言っただろー」
憲太郎画伯のアイデアを元にできた勝利ポーズ。

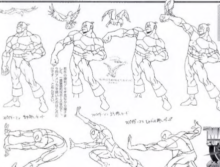
天職 その1
いいから サインくれよ！
サインくれよ！


ハルクの新必殺技は某ロールプレイングゲームをマネたわけではありません。
サイン投げ
これって憲磨呂の「サインくれよ～」に対応する行動のハズだったんですけど、なんか一人歩きして、ひとつの技になってしまいました。
ドット打ってる時に「わっ!!本気で作ってる。」みたいなことを言われた。いいけどね。
いま見るとキャプテンアメリカというキャラに似合わんポーズです。
ブラックハートの超必殺技
ブラックハートのパパ(メフィスト)が画面外より現れ、敵をつかみ炎で黒コゲにするというなかなか豪快な技。ゲーム上で実際に動いていたが、残念ながら締め切り(4/24)ではなくなったらしい。
ゴメンね!!
これは…
「面○さん、ダンの交代ポーズのことなんですが…」
「何か考えてよ。知らんけど。」
「うーーーーーーん。」
「チュンリーのゴメンネ。パクッたら?知らんけど。」
「はあ……」
というふうに、けっこうテキトーに(トホホ…)決まったのでした。

公開!!「憲麿呂」設定原画集



その他キャラ幻の必殺技&設定原画集



時に西暦1997年、人類の歴史に残りようもない対決が、
今まさに始まろうとしていた。果たして生きのびるのは・・
レッツゴー!! マー○ェラー!! チェンジ!! レオ○ルドン!!!

●目からビーム

とみちん（以下 と）：いや〜っ、X-MENていいな〜、なんていうか、ほら目から**ビーム**出すじゃないですか!!

シェーキー教友（以下 シ）：ん〜、なんというかX-MENは1964年ぐらいに第一巻が出たんだが、その頃にはすでにスーパー○ンは目から光線を出してたはずだが。

と：へぇ〜すごいすごい!!

シ：ただスー○ーマンは能力が多すぎて目から光線なんて何でも出来る能力のうちの一つでしかなかったからねぇ〜、目からビームといっても今いち印象が弱かったなぁ…

と：**え、え!!!** 目からビームですよビーム!! すごいじゃないですか!! 最近じゃ「目からビーム」というのが形容詞になっているんですよ。「目からビームが出るくらい強い」とか「目からビームが出るくらいいや」とか「目からビームが出るくらいうれしい」なんて言うのが今社内で**ブレイク間近**なんですよ!! だって目からビームですよ!! **出ますかふつう!?** 口から火を噴くとかは結構あると思うけど…

シ：昔やったら電波出してるとかはあったけど、最近はビームなんかねぇ。

と：昔、「鼻毛がのびるくらい」というのが流行ったんですよ。**『鼻毛が抜けるくらい』**とか「鼻毛が3千メートルのびるくらい」とか、それに匹敵するくらいの形容詞ですよ「目からビーム」は。まあ手から出すとかよりも**インパクト**が違う!! こうガーーッ、ビーーーーッ!! で…

シ：確かに目から怪光線といえば目から出るものと相場は決まってたからなぁ。

と：やっぱり、そうでしょ!! どんなものにもインパクト!! つまり**はったり**が必要なんですよ!!! 小さい頃ヤ○トを見ててほら波動砲で惑星とかぶっ壊すじゃないですか。ワープのスイッチ ミスったら宇宙全体が消滅するとか、いちいち大袈裟にすることでなんか「そりゃ大変だ!!」と思ってくるでしょ! マンガなんてみんなそういうもんですからね。

シ：なるほど。

●カプコンで描き下ろし!?

シ：ん〜そういえば以前X-MENを作っているときにセンチネルだけ資料がなくて困ったことがあってねぇ。

と：センチネルだけはうちのオリジナルに近いんでしたね。（カチャ、カチャ）

シ：うちでイラストの描き下ろしが出来なくて、アメコミから探したんだが、カラーのが一枚しかなくてしかも胴体から上しかなかったんだなこれが。あとはなけなしの2、3枚のアメコミの絵で**さもたくさんある**かのようにトリミングしてたな…ふっ、ふふっ。

と：へ〜ったいへんだったんだ〜っ。（モグモグ）

シ：しかも使えそうなのが見開きのど真ん中にあるとこれが**悲惨**なんだな。まずホッチキスをはずしてそれぞれページをカラーコピーするだろ、それを切り貼りして一枚にするんだ。しかも天気によって紙がのびたりするからなかなか合わせずらかったらしいぞ。

プロフィール

とみちん（屋跌）

一応メイン企画マン。X-MENからずっとマーヴルシリーズを担当。

必殺技 （※コマンドは右向き時のものです）
- +P 『ごめんなさい 忘れてました』
- +K 『それですお!!』

ハイパーコンボ
- +PP 絶対合体

エリアル技
- しゃがみ + 強 鼻

とみちん ドリーム V THE

と でもアメコミの見開きって一枚に描いてないでしょ。2ページ分別々に描くって聞きましたよ。（ガッシィーーン!!）
シ そう。2枚つなげて描いてるから **元からずれてる。**
それを無理矢理ペンとかでいかにも「ぴったり」にしたから原画より合ってるんだなこれが。ふふっ。
と マーヴル自体にも原画が残ってないんだからいいんじゃないですか!! **この際!!!**
シ まぁそんなこんなでなかなかつらい日々だったんだがMSHのとき、確かシークレットファイルの創刊号をMSHで準備していてデザイン室で描いた絵をマーヴル社に送ったら認められて、以後こちらでウルヴァリンやらスパイダーマンを描けるようになったんだ。**どうだすごいだろう。**
と でも結局MSHのシークレットファイルって出なかったんですよね!! **諸々の事情で。**
シ そう。**大人の事情** というやつかな。
と またでたいやだな～大人って!!

●MSH VS. のひ・み・つ

シ ところでMSH VS. SFはどういった設定になっているのかな?
と **何も考えていません!!** だってX-MENとSFですよ!! どー考えたって **キワモノ** のゲームじゃないですか!!
シ 画面をみたかぎりではすごく派手にはなってたなぁ。
と そりゃ、うちはどこにも負けないように作ってますから!! だってねぇ、どう考えたって記憶から **抹殺** されてしまう様なゲームじゃないですか。だから逆に **有無を言わさず** に作るしかなかったんですよ!!
シ それでビームの洪水なのかぁ。それにしても最近はパターン数を増やす傾向なのにこのゲームはパターンそれほどないのに気にならない、かえってクイックな感じがしていいねぇ。
と っていうか、まずは **テンポ重視** ですからね。それに限りなくアニメ的に攻めたかったんですよ。2Dじゃなきゃ出来ないですよこのゲーム!!!
シ 今はどこでもCG出来るからなぁ。逆にこっちのほうがインパクトあると思う。
と 反対にシェーキーさんから見てX-MEN VS. やMSH VS. をどう思いますか!?
シ ん～X-MENに豪鬼が出ると聞いた時はハッキリ言って抵抗あったがX-MEN VS.以降は **インパクト狙い** っていうのがわかってたんでうれしかったよ。視覚的にもストーリー的にもこれ以上ないってくらい逃げるのは正しいとおもうねぇ。
と VS. で一番うれしかったことは、リュウはプレイヤーに人気があるのはわかってたけど、サイクロップスがプレイヤー達の中でちゃんと **ヒーロー** 的に扱われてたことですよ。だって **全身タイツ** ですよ!! 目からビームはよしとして、筋肉ムキムキですから!! 常識で考えればやっぱり全身タイツってカッコ悪いじゃないですか!!
シ ガンビットも一見カッコいいんだけどコート脱いだら **結構やばい** かもな。
と そうそう、もう **パッツンパッツン** ですもんねぇ!!
シ インターネット見てたら純粋にアメコミゲームを作ってくれというのが結構あったぞ。
と っていうか、今回の客層は全然違うんですよ。小、中、高生メインで…。セイヴァーとはまたガラッと変わるんですよ。おもしろいですよ～。　子供が喜んでくれるからよかったですよ!!
ぼくは東宝番組好きですよ!! 余情になりました!!
シ ん～わたしも成功だと思うよ。ところでブラックハートの **「グビピッタルッポー」** というセリフは何なんだ? それ以外にも **イタズラ** が入っているそうだが…。
と ないしょです。言えません絶対に! 恐ろしすぎて!! また **悪事** を働いてしまった…。
シ まぁここはシークレットファイルの読者サービスという事でちょこっとだけでも教えてあげたらどうかね。ん～。
と しょうがないですね～じゃあちょっとだけですよ。やっぱりロボットには **ドリルと新幹線** ですね! でも僕にとって最大最強のロボットはマジ（以下省略）

プロフィール

シェーキー秋友
（本名/ルートヴィヒ・ウィルヘルム・ゲルハルト・フォン・ヴァラキア・ウント・トランシルヴァニア3世）

「パニッシャー」「エイリアンVS.プレデター」に参加した、元OBJ（オブジェ）マン。現在はアメコミ番人。CFCにて鉄拳怪物大図を好評執筆中。

『MSH VS. SF』での仕事
マーヴル・キャラの描写や、アメリカ文化などに関わる部分に文句をつけて皆に嫌がられる役。

企画 シェーキー秋友 対談

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER BATTLE TALK

緊急座談会!!

マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイターバトルトーク

出席者
マーヴル・スーパーヒーロー側：
キャプテンアメリカ、スパイダーマン、ウルヴァリン、ハルク、サイクロップス、オメガレッド、ブラックハート、シュマゴラス、アポカリプス。
ストリートファイター側：
リュウ、ケン、チュンリー、サンギエフ、ダルシム、ベガ、ゴウキ、さくら、ダン＆豪鬼。
司会：アルツハイマー片岡
（これでもプロデューサーだぞ!!）

<MSH VS. SF>のゲーム開発も終了し、一息ついている出演者の皆さまに集まって頂きました。なんと今回はシークレットファイルを賞って頂いた皆さんだけに送る特別トーク!!

片：「皆さん、お忙しいところ集まっていただき、ありがとうございます。早速ですが今回の<MSH VS. SF>、かなりの出来だと聞いていますが－」
リュウ：「気合入れたね。今回は特に。共演が米国のスーパーヒーロー達だからね。」
ケン：「俺は同じアメリカ人として負けたくなかったからな。彼女まで気合入れて練習したぜっ。」
チュンリー：「別に大きくなったけど、半分しか相手はいないじゃない。やっぱり派動拳へだぐぞね。それに体積、更に重くなったじゃない。なんて火がつくしぶっ。」

ファイヤー昇龍拳の謎に迫る!!!

片：「そうそう、一つ疑問だったんですが、ケンさんはなんで、手と足から火が出るんですか?」
ウルヴィー：「なんとだな、片岡（ケン）は超人やっていうのー、おれ達らはミュータントなんだぜっ。」
（いきなり爪を出してカキッカキッ!）
サイク：「ウォアッー（そうだよな）」
キャップ：「おい、サイクその雄びやめろって。なんで攻撃するのに雄しそうなのがするんだよ。ロンケトで撃ちれた時とか、殴られた時とか－。まあ、あの一部熱狂的ファンは、その声にしびれているらしいけど…」
スパイディ：「そうだよ、君は地球を守るX-MENのリーダーなんだから、もうちょっと何とかしてくれよ。しかし、ホント、苦しそうに言うなぁ。なんでだ?」
オメガ：そうそう、俺達が初めてデビューしたくX-MEN CHILDREN OF THE ATOM>からのくせだよね。」

片：「あの～、お話し中すみませんが、なんで手と足から火が出されてしょうか?」
サイク：「ウォアッー」
ハルク：「だから…リーダーなんだから…」
片：「あのぉ、火は…なぜ…」
（するとダルシムがアルツ片岡の腕を掴み、嬉しそうにヨガフラストを見せてくれた。）

さくらの超能力を探る!!!

さくら：「必の必、殺と殺で－、せぇ～の、最空－－－波動拳!!（ル火引弾、空高く舞い上げる、そして一絵の光となり消えていく、あやじーと思たけびを飛ばしながら…）
ケイ：「すごいね!!さくら!!、どうの勇姿がのん、痺れていっちゃいおよ。」
片：「ホントすごいですね。さくらさんは女子高生というのに、どこでそんな技を覚えたんですか?修行、いろいろと厳しいはずでしょう?教えて下さい、あなたの秘密!!」
サンギ：「ほんとだぜ。俺、レスラーですいぶん修業しているが、いまだ火(弾)は出せないしなっ。」
さくら：「えへへへ。」
（鼻をこすりながらケイちゃんを見て…）
「あっ、ケイちゃんサインしてもらうとるは誰?」
ケイ：「スパイダーマンさんとこ、ウルヴィーさんにキャップさん、サイクさんやシュマさんや素敵なブラックさん、今ホカリさんも、シャドルーのベガさんのもあるんだから…。最初のさんもねたが、今度ブリクラしよっと…キャッ♥」
片：「あははっ、よかったですね。ところでさくらさん、…さくらさんのすごい技はどこで…」
さくら：「ほっこいね、ケイちゃん。あれっ…誰だこのん?…何か怖いのがあるぁ、ひ・ひぎ・ひ…だれ?」

ケイ：「あれっ、それもんのサインもらってないのにあぁ。」
さくら：「松井も、ここに参戦!!だって。きゃははははっ、こいつバカ?様もまちがえてるし、アッハハハハッ。（さくらお腹をかかえて笑う）なるチョベリーダーだって、こいつ最低わかってれのかなぁ。」
片：「あははぁ、あのぉそれでねさくらさん、…さくらさんの…すごい技は…」
さくら：「ケイちゃん、これ見て、これ…、愛ラブYOUは嫌いさ、元気寺だって。」
ケイ：「これもすごいよ、見て見てっ…。夜露死苦、元気寺。このんヤンキー何様だ?!」
片：「…あの…ちょっといいですか?さくらさん、…さくらさんの…すごい技…」
サイク：「ウォアッー」
片：「サイクのはもう分かったって…。」

電撃宮登場!!
格闘家としての力とは…

片：「それじゃ、今回初登場のニューヒーロー電撃宮さんです。日米のスーパーヒーローとのストリートファイト、すごい経験ですね。」
電：「おっ、おっ、俺だよ－－－!!!」
（飛び上がってびっくりする。）
片：「あの…すいませんが、もう戦いは終わったんですよ。はまっ（笑）。これはインタビューです。ひとつ質問ですがつたんですが、のりまろさんのガバンの中、いろんな物け入ってますよね。」

電：「だぁ～！このこのこの…!!!突撃アヤッツ!!!レッツゴーシャンプ!!前～進争!!!」
（ぼこぼこにされるアルツ片岡）
片：「ハァーハァー…戦いは…もう終わったんですって…しかし、電撃宮にやられるとはワクワク!（…するとお嬢）
サイク：「ウォアッー（わぉ、電撃宮さんにやられてる）」
片：「苦しそうな叫びで喜ぶなよ。」

天職 その2

今回のサウンドファクトリーは、国内そして海外で行われたボイス収録の裏側をこっそり教えちゃいます。

「X68K」Kondoのサウンドファクトリー

[国内編]

TV放送があったのでご存じの方も多いと思いますが、「電撃宮」ボイスはキャラクターデザインをした、黒太郎先生にやっていただいてます。
3月某日、都内某スタジオにてレコーディングは密かに行われました。「電撃宮」が声優初挑戦ということでしたが、キャラクター性が先生の個性とピタリと一致したのか、順調な収録。プロの声優さんと違うなぁ…と感じたのは、アドリブのセリフが多く、しかもそれが面白い!!スタジオは爆笑の渦につつまれっぱなしで収録は順調でした。ただ残念なのは「面白いけど、使えないですぅぅぅ（笑）」というセリフが多い事。TVでオンエアできないものを、ゲームで使うわけにはいかないですよねぇ…。
しかし、日本には無かったセリフもしっかり採用してゲームに入ってますから、さっそくゲームで確認しようね!!

「昇竜拳!?」「だから言っただろ!!」もバッチリ入ってます。黒太郎先生ノリノリのうちに、ボイス収録は終了しだのでした。

[海外編]

マーヴルコミックス社のキャラクターボイスをとるために、カナダはトロントへ。そこで待っていたのは…?本物のサクロップスを演じている役者の方でした。そう、このゲームのキャスティングは、海外で放映されているアニメ版X-MENと同じなのですよ。海外の声優さんに演技指導をするのって難しいんです。それというのも、僕達の思っている格好良い気合いの感覚が、海外では通用しないんですよね。どうやら、「ハッ!!ヤッ!!」と言いながら技を繰り出すのって、あちらではカンフーのイメージっぽいみたい。（この事実を知った後に洋ゲーをやると、妙に納得するものがあったりして…）ナレーションボイスもカナダで同時に収録しました。ハイパーコンボ・フィニィッシュ時の漢字の読みは、あやしい日本語の発音が、かえってGood!(笑)。ハイパーコンボ・フィニィッシュを決めたら、一緒に真似して下さいね。
「メサッツ、ゴォ、ハドォォォウ!!」。さぁ、みなさんごいっしょに…!!

シェーキー秋本の MARVEL 元ネタ 王国

今回も、様々な超能力を見せてくれる
マーヴル・コミックスの超人たち。
このコーナーでは、ゲーム中の技の元になった場面を、
原作から紹介しよう！

ハルクが思い切り手をたたくと、その衝撃にアベンジャーズも然しろく。「ハルク」404号。これは後のジャンプハパンチの元になった。

柱の幅より広いオプティック・ブラストを出すサイクロップス。「Xファクター」38号より。これがメガ・オプティック・ブラストのヒントになった。前に浮きあるのは巨大化したアポカリプス。

盾をかざしてタックルし、7人の敵を撃破するキャプテン・アメリカ。「キャプテン・アメリカ」369号より。後の必殺技チャージング・スターはこの場面を参考にしている。

地獄の小悪魔の群れ。「デアデビル」261号より。ブラックハートの大パンチで現れるのは、こいつら。ちなみに大キックで出る亡者たちは翻訳コミック「ゴーストライダー」第3巻で見られるぞ!!

石のような眼のシュマゴラス。「ストレンジ・テールズ」(第二期)13号より。カード等で敵が石化するのは、この眼力に刺激された結果だ。

スパイダーマン、ウルヴァリン、オメガレッドなどに関しては、小学館プロダクションから発売中の翻訳版コミック「X-MEN」全17巻や、現在刊行中の「マーヴルクロス」などを見て、各自研究してくれ！

犬は好きだ。でもじゃまだっつーの！

闘え憲磨呂！
超きせかえコンボ!!
PART2
いろいろきせかえて遊んじゃおう！
かっこいいぞ！
ウルヴァリン
みんなのヒーロー！
ロックマン
プリティ!??
さくらちゃん
●小物はいろいろ工夫してあそんでネ。

CAPCOM STAFF MESSAGES スタッフ開発秘話

「MSH VS. STREET FIGHTER」の開発にたずさわったスタッフ達に"今だから言える"ここだけの話を、Q&A方式で直撃インタビューに答えていただきました。

●岩井 由紀

A1: BGM。
A2: いつもならUPの2～3日前に出来上がるのが、今回はギリギリまでねばってしまった。
A3: 前回(X-MEN VS. SF.)の時の自分。絶対に勝ってます。
A4: 今回は特にカッコイイ曲がそーとう詰まっているので!!

●KADONTZ

A1: スパイダーマン、シュマゴラス、ウルヴァリンなど。
A2: マンガ読みまくり。
A3: LUNKER。
A4: どのキャラを使ってもおもしろいはず。ぜひ!!

●キクタニ・コーイチ

A1: 豪鬼円の絵をたくさん描きました。
A2: 豪鬼の幻の攻撃は、泡の臭いをかいで変な顔をするところまで作っていましたが、結局ボツでした。
A3: 他人を気にする必要はありません。それよりも自分の個性を育てましょう。
A4: ポリシーを持ったゲーマーになって下さい。

●このみ と めぐみ

A1: でも一全般なんだもんネ。
A2: 多分…泊りの時に床で寝ているあなたをけ飛ばしたでしょう。いえ私も、やり返しました。
A3: 私たちのとこにきてイキる下痢圧。
A4: 思う存分楽しんでくれたら…とても幸いです。

●SAWATCH

A1: バーカーステージとタイトル画面、デモ関係などetc…。
A2: タイトル完成!!イエーイ!! MSHはさくしてっ!?
A3: 1) 10和泉16角 2) 朝7時～8時 3) 昼食後1時～2時の間。
A4: う口MSH VS. SF一部派手になっております。目の疲れに注意!!

●中野たう正弘

A1: 企画という名のいろいろ。豪鬼他の発作。
A2: 仕事の中で大敗していたというよりも、失敗の中で仕事をしていたような…。皆さん御迷惑をかけました。
A3: 締切の2日前。(負けてる…)
A4: 「シンクウハドウケーン」と叫んでプレイするのがオススメ♥。

●Hiroaki "X68K" Kondo

A1: サウンド演出。オープニングデモのNRは、カナダ直輸入だ!!
A2: 恐れもせずTV出ちゃいました(笑)。ボイス収録の模様は、サウンドのページを見るべし。
A3: 隣席、メ切、空腹、寝欠、電磁波、己etc.…、毎日の生活の中にライバルはいます。
A4: できる限りの大音量でプレイしてねっ!!

●ペッピー・オヘア

A1: デモの下絵等。
A2: セイヴァーと同時にやってたのはX-MEN VS.です。かってに言えないで下さい。
A3: イボンヌカヤ(予定)。
A4: これからもVS.シリーズをどうかよろしくお願いします。

●MAY & IWAI

A1: (I)公開・大木・ボスステージとデモ関係。(M)大仏・ガスタンク面。
A2: (M)鉄分とカルシウムの摂取にハマった。(I)たまに自分の不要なのが出るを起こして昼寝を飲んでいた。
A3: (M)昼寝にパーフェクト負けすること多し…(泣)。(I)最終電車の時間!!気付くと電車がない時が…。
A4: (M)・(I)末長く遊んでやって下さい!!

●見延 浩明

A1: オブジェのチームリーダー、豪鬼面。
A2: 豪鬼面の制作期間が一ヶ月半しかなかったのに、なぜかいつもより順調に終わってしまった。
A3: MEN IN BLACK.
A4: 賛否両論あるでしょうが、やっぱり今回は豪鬼面できまりでしょう。

●やまんちゃ

A1: ダンとダルシムとアポカリプスとリンよ、豪鬼面ほんの少し。
A2: いつだったかダルシムと兄さんと息子で親子ヨガフレイムをさせるという案が出たような?
A3: GGアレン、黒板おじさん、そしてサイ九郎君。
A4: 今回ダンがおもしろいハズ。あとダンも使ってやって下さい。

●YOU!

A1: 豪鬼円、ザンギ、ベガ、アメリカ、各ステージのプログラム。
A2: プログラムを全部消してしまうところだった。
A3: 俺様にライバルと呼べるやつはいない。
A4: 遊んでください。

やっほみんな元気かな?YUKIだよ。TVでもお馴染みの**MSH VS. SF**がついに登場!! みんなは、パートナーって決まってるのかな? 私は、やっぱり**豪鬼&ダン**ね。豪鬼ワンには**最高**!! でも、SAKIには、これで勝てるんだ…。アイツは豪鬼&ダン以上に**へっぽこ**! アンタ弱すぎ…。

AKIはねぇ「**私、ゲームへたなの**」って言いながら、あっさり**勝つんだ**よね…。ぜーったい誰も見てない所で、練習してるに違いない。回復なヤツめェ…。うだ見てろ!!必ずやれが**最強**になってみせるぞ!!

(SAKI)「たから勝てないんでしょ」(AKI談)

SPECIAL THANKS

バーサスマガジン 13月号 平成9年13月1日発行（毎月1回1日発行）第13号 株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目2番8号 TEL:(06)920-7622 FAX:(06)920-7693 特価（税込み）

熱波到来。

CAPCOM

マーヴルコミック、ストリートファイターの超人気キャラ17人に加え、なんと、TVでもエキサイトな話題になった木梨憲武画伯デザイン（VOICEも担当）の「憲磨呂」も参戦!!
はたして、「憲磨呂」の実力とは…!? 強いのか…!? 弱いのか…!?
バーサス・タッグバトルはますます熱く、おもしろくなってきた。

マーヴルスーパーヒーローズ VS. ストリートファイター

- 初心者にうれしい…♥。コマンドを入力しなくても、ボタンを連打するだけで必殺技が出せる!＜EASYモード＞。
- 空中でも上級者に劣らない連続技で攻撃を繰り出せる! 憶えやすくなった＜エリアルレイブ始動共通コマンド＞。
- おなじみ2on2タッグバトルシステムに加え、ピンチの時に瞬時にいつでも援護攻撃できる＜ヴァリアブルアシスト＞。

CPS II 第23弾

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 情報 FAX: 03-5950-4820

株式会社カプコン

＜カプコンソフト情報＞ 大阪:(06)946-6659 東京:(03)3340-0718 仙台:(022)214-0040 名古屋:(052)571-0193 福岡:(092)441-1991

http://www.capcom.co.jp/

バーサスマガジン

ここに電話するとシークレットファイルのお問い合わせができるぞ!! おうちの人にことわってからかけてね!!

お問合わせ電話番号 (06) 920-7622 平日AM9:30～PM17:30

SECRET FILE

雑誌 06920-76 Printed in Japan

T069207693